Identificación de la metodología para el proyecto de desarrollo de software

Formulación del proyecto

Andres Mauricio Ramirez Medina

Maryuri Mosquera

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA

TECNOLOGO EN DESARROLLO Y ANALISI DE SOFTWARE

Instructor:

JAIRO ALBERTO ESPAÑA ISACAS - SONIA YANET BETANCOURT SANCHEZ

31 Enero 2025

INTRODUCCIÓN

En este proyecto se implementa la metodología Scrum dando que esta metodología es una de las más ágiles para gestionar proyectos de manera flexible y eficiente. Se basa en dividir el proyecto en ciclos cortos, llamados Sprints, que suelen durar entre dos y cuatro semanas. Durante cada Sprint, el equipo trabaja en un conjunto de tareas previamente priorizadas y al final del Sprint se entrega un incremento del producto que puede ser revisado y adaptado.Scrum permite adaptarse rápidamente a los cambios en los requisitos del cliente o del mercado, el equipo se centra en entregar valor al cliente en cada Sprint,dado a la flexibilidad y la adaptación a los cambios para entregar el producto en menor tiempo y con Mayor calidad del producto para la satisfacción del cliente.

DESARROLLO

La metodología SCRUM se define por el proceso de desarrollo de tareas ágiles que implica la colaboración de todos los miembros del equipo para obtener buenos resultados frente a un proyecto, donde el trabajo en equipo es fundamental para dar los mejores resultados al proyecto, dado que los procedimientos que se llevan a cabo para el desarrollo de esta metodología se retroalimentan unos a otros consiguiendo así una alta productividad.

Este tipo de metodología se divide en ciclos cortos llamados Sprints, que suelen durar entre 1 y 4 semanas. Al final de cada Sprint, se entrega un incremento de producto funcional y potencialmente entregable, lo cual permite la adaptación a los cambios en los requisitos del cliente o del mercado de forma rápida y eficiente.

En Scrum, existen roles clave como el Product Owner (representa al cliente y define los requisitos), el Scrum Master (facilita el trabajo del equipo) y el Equipo de Desarrollo (crea el producto). Además, se llevan a cabo eventos como la Planificación del Sprint, la Reunión Diaria, la Revisión del Sprint y la Retrospectiva del Sprint. Los artefactos principales son el Product Backlog (lista de requisitos), el Sprint Backlog (trabajo del Sprint) y el Incremento (resultado del Sprint).

CONCLUSIÓN

Para concluir, en este proyecto se adopta la metodología SCRUM debido a su enfoque en la mejora continua, la flexibilidad y la entrega eficiente de valor al cliente, porque facilita la comunicación constante permitiendo alcanzar avances del proyecto permitiendo la adaptación a los cambios y la optimización de los procesos, lo que ayuda a los equipos alcanzar un alto rendimiento y cumplir con los objetivos del proyecto de manera efectiva, dentro del presupuesto y el plazo establecidos.